

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan atau pengajaran merupakan salah satu yang berperan penting bagi kehidupan manusia, sehingga menjadikan manusia yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti perihal yang harus dilakukan dengan baik dalam kehidupan sehari-harinya. Maka dari itu pendidikan atau pengajaran harus diarahkan ke arah atau tingkah laku yang baik atau positif. Senada dengan pendapat Sardiman (2012: 12) bahwa pendidikan atau pengajaran adalah salah satu usaha yang dilakukan yang bersifat sadar tujuan dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan siswa.

Majid (2014: 5) berpendapat pendidikan atau pengajaran yaitu suatu proses interaksi yang dilakukan antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, dan siswa dengan guru. Kegiatan pembelajaran akan bermakna apabila kegiatan tersebut dilakukan dengan lingkungan nyaman dan aman. Suprijono (2015: 12) mengemukakan bahwa pendidikan atau pengajaran yaitu suatu proses yang dilakukan dalam menyamapikan pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang sudah tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan di suatu Negara akan meningkat apabila salah faktor dapat terpenuhi misalnya kebijakan pemerintah dalam hal kependidikan. Pemerintah dalam memenuhi faktor tersebut yaitu dengan cara selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pergantian kebijakan dalam suatu pendidikan. Pemerintah juga selalu melakukan pengamatan pelaksanaan dan tinjauan ulang yang dilakukan terhadap sitem pendidikan yang digunakan. Salah satu pembaharuan atau inovasi yang dilakukan oleh pemerintah adalah pembaharuan mengenai kurikulum. Saat ini kurikulum yang digunakan pada pendidikan yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 sering disebut dengan pembelajaran

tematik. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mencakup semua muatan pembelajaran. Tematik terdiri dari beberapa tema, tiap tema terdiri dari tiga subtema dan satu subtema terdiri dari enam pembelajaran. Adanya pembelajaran tematik diharapkan guru mampu berinovasi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu contoh muatan pada pembelajaran tematik yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam tidak kalah penting dengan pembelajaran mata pelajaran yang lainnya. Bahasa Indonesia merupakan salah satu alat komunikasi antar warga Indonesia, oleh karena itu sudah selayaknya warga Indonesia menguasai empat keterampilan pada Bahasa Indonesia yaitu keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan menyimak. Oleh karena itu Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib di setiap jenjang pendidikan di Indonesia.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sekumpulan pengetahuan yang mempelajari tentang alam, pengetahuan alam, agar dapat memiliki tingkah laku yang baik terhadap alam. Sudarmin (2015: 6) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan siswa untuk memahami hakikat Ilmu Pengetahuan Alam sebagai produk, proses, dan mengembangkan sikap ilmiah dan nilai yang ada di dalam masyarakat untuk pengembangan sikap aplikasi yang positif. Oleh karena itu kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bermanfaat bagi kehidupan manusia, karena Ilmu Pengetahuan Alam dapat membantu pekerjaan dan mengetahui cara memperlakukan alam dengan baik, dengan begitu hal ini perlu ditanamkan sedini mungkin di Sekolah Dasar (SD). Akan tetapi, keterampilan tersebut belum sepenuhnya dimiliki siswa.

Selain itu motivasi juga mendorong siswa untuk berpikir. Berpikir tidak akan lepas dari manusia, karena berpikir merupakan ciri untuk

membedakan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya. Berpikir kritis adalah suatu berpikir yang memiliki tujuan untuk membuat keputusan masuk akal tentang apa yang diyakini atau dilakukan Ennis (dalam Ahmad, 2013:121). Kemampuan yang digunakan untuk berpikir kritis yaitu menggunakan logika. Logika merupakan cara berpikir untuk mendapatkan pengetahuan yang disertai dengan pengkajian kebenaran berdasar pola penalaran yang dimiliki.

Motivasi belajar adalah dorongan dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik pada siswa yang sedang melakukan belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, umumnya dengan indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2014: 23). Motivasi belajar dapat timbul dalam diri siswa sendiri maupun mendapat dorongan atau pengaruh dari luar diri siswa. Akibat adanya motivasi belajar menimbulkan adanya tindakan atau perbuatan. Guru memiliki tugas untuk membangkitkan motivasi belajar siswa agar siswa bersedia melakukan kegiatan belajar. Tujuan yang diharapkan dari memotivasi siswa yaitu pembelajaran akan tercapai. Pada kegiatan pembelajaran, siswa dikatakan berhasil dan mempunyai motivasi belajar jika siswa mempunyai hasrat dan keinginan belajar, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Data yang diperoleh peneliti dari hasil prasiklus pada hari Jumat, 26 Oktober 2018 di SD Negeri Gidangel 01 bahwa motivasi belajar siswa kurang terlihat. Motivasi belajar yang kurang membuat kurangnya berpikir kritis dalam pembelajaran. Kurangnya berpikir kritis siswa dibuktikan dari hasil siswa mengerjakan soal essay yang diberikan ketika melaksanakan prasiklus. Motivasi belajar penting dalam pembelajaran karena motivasi merupakan pangkal dari siswa untuk mengikuti pembelajaran. Berpikir kritis merupakan sesuatu yang dibutuhkan siswa untuk membedakan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya. Motivasi belajar siswa kurang terlihat karena selama proses pembelajaran guru mengajar terpaku pada buku tanpa adanya media untuk menambah semangat siswa. Motivasi

yang kurang membuat kurangnya berpikir kritis siswa yang dapat dilihat dari hasil soal prasiklus yang telah diberikan.

Cara mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan pembelajaran inovatif yang membuat siswa memiliki motivasi belajar dan berpikir kritis siswa yang tinggi. Penerapan pembelajaran yang dilakukan didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan berbantuan media pohon ajaib. Peneliti memilih model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu bertujuan untuk mengajak siswa berpikir secara kritis dengan menggunakan media Pohon Ajaib agar siswa termotivasi saat belajar. Pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila siswa memiliki semangat atau motivasi untuk belajar.

Model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan berpikir kritis siswa karena model pembelajaran ini mengajak siswa untuk menggali gagasan atau ide atau pikiran melalui suatu pola yang saling berkaitan. Meningkatnya berpikir kritis juga didukung karena siswa yang termotivasi. pohon ajaib salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir kritis karena media pohon ajaib merupakan media yang berupa media visual atau nyata sehingga siswa dapat melihat secara langsung. Pohon ajaib digunakan siswa untuk meletakkan hasil gagasan atau ide yang dituangkan di kertas yang berbentuk daun yang akan di gantungkan di ranting pohon ajaib.

Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang menggali gagasan atau ide atau pikiran siswa melalui suatu pola yang saling berkaitan. Sebelum mulai menulis model pembelajaran ini cocok untuk menghasilkan dan menata gagasan. *Mind Mapping* atau peta pikiran menggunakan pengingat visual sensorik dalam suatu pola dari gagasan atau ide yang muncul dan saling berkaitan (Shoimin, 2014:105). Gagasan atau ide yang saling berkaitan membentuk

seperti peta jalan yang digunakan agar yang keinginan siswa dalam belajar meningkat.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi penting dalam pembelajaran seperti model pembelajaran karena media tersebut merupakan ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang dan lama (Hamdani, 2011: 246). Dapat diartikan bahwa siswa dapat melihat dan mengamati materi yang termuat dalam tema dengan ringkas. Proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran, apalagi untuk membangkitkan motivasi belajar dan berpikir kritis siswa disaat pembelajaran.

Media Pohon Ajaib terdiri dari pohon berukuran asli yang kecil yang terbuat dari kayu agar bisa digunakan dimana saja. Media pohon ajaib dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan media secara visual atau dapat dilihat secara kasat mata. Maka dari itu siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu setiap pohon pasti ada daun. Media pohon ajaib mampu meningkatkan berpikir kritis siswa karena siswa dapat menuangkan segala pemikiran atau idenya ke dalam sebuah kertas yang berbentuk daun yang nantinya akan di gantung di sebuah pohon asli yang berukuran kecil

Media pohon ajaib yang digunakan peneliti termasuk dalam media visual yang dapat diproyeksikan, karena media ini dapat di praktikan secara langsung oleh siswa. Deporter (dalam Shoimin, 2014:106) berpendapat bahwa ada beberapa cara dalam membuat peta pikiran yaitu menuliskan gagasan utama atau ide di tengah kertas atau benda lainnya, menambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin, menambahkan simbol dan ilustrasi untuk mendapat ingatan yan lebih baik, dan menulis kata kunci atau frasa tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata kunci merupakan sesuatu yang akan membantu siswa menemukan gagasan atau ide dalam pemikirannya.

Penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kritis siswa. Selain itu juga, media pembelajaran pohon ajaib dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif juga senang dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media pohon ajaib mampu membantu siswa menuangkan segala pemikiran atau idenya ke dalam sebuah kertas yang berbentuk daun yang nantinya akan di gantung di sebuah pohon asli yang berukuran kecil. Pembelajaran seperti ini dirancang untuk mengembangkan motivasi belajar dan berpikir kritis siswa sehingga pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian relevan memperkuat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti diantaranya dengan hasil penelitian yang dilakukan Listywati, dkk (2015) yaitu terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan berpikir kritis siswa antar kelompok yang di lakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kuantun berbantuan peta pikiran dan kelompok yang dilakukan dengan pembelajaran konvensional. Safitri, dkk (2016) yaitu terdapat peningkatan minat dan hasil belajar setelah menerapkan metode *mind mapping*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan judul penelitian “Penerapan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media pohon ajaib untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Tema 6 Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan, maka dapat dirumuskan permasalahan berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib dalam meningkatkan berpikir kritis siswa Tema 6 kelas IV SD Negeri Gidangelo 01 Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Tema 6 kelas IV SD Negeri Gidangelo 01 Tahun Ajaran 2018/2019?

3. Bagaimanakah penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib dalam meningkatkan keterampilan guru Tema 6 kelas IV SD Negeri Gidangelo 01 Tahun Ajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib dalam meningkatkan berpikir kritis siswa Tema 6 kelas IV SD Negeri Gidangelo 01 Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Tema 6 kelas IV SD Negeri Gidangelo 01 Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib dalam meningkatkan keterampilan guru Tema 6 kelas IV SD Negeri Gidangelo 01 Tahun Ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu untuk menambah referensi literatur dalam menerapkan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa yang berbantuan media Pohon Ajaib.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Mampu mendorong aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk menambah pengetahuan bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar. Maka dari itu setelah mengikuti pembelajaran di kelas, siswa mempunyai pengalaman yang nyata dan menjadikan pembelajarannya lebih bermakna.

1.4.2.2 Bagi Guru

Mampu memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* serta dapat menjadi alternatif dalam memilih model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses belajar. Selain itu juga sebagai sarana untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan dengan terjun langsung ke kelas sehingga guru mampu melihat, merasakan, dan menghayati apakah model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah tersebut.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Mampu memberi masukan bagi pengajar untuk memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah agar motivasi belajar siswa meningkat sehingga siswa akan merasa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menambah pengetahuan atau wawasan pengajar mengenai pengaruh dari model dan media pembelajaran visual.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Penerapan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Pohon Ajaib untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Tema 6 Cita-citaku” memiliki beberapa ruang lingkup sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV semester 1 SD Negeri Gidangelo 01 Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara pada tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri 29 siswa.
2. Penelitian yang dilakukan mengkaji Tema 6 Cita-citaku dengan muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:
 - a. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, berpikir kritis dan keterampilan guru.

b. Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model *Mind Mapping* berbantuan media pohon ajaib.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu untuk menjelaskan judul penelitian yang diteliti karena untuk menghindari perbedaan penafsiran, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah pembelajaran untuk menumbuhkan kreatif pembelajaran untuk menemukan ide atau gagasan dan mencatat yang dipelajari. Model pembelajaran *Mind Mapping* memanfaatkan seluruh otak dengan berbantuan perantara visual yang membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam mengasosiasikan gagasan atau ide. Langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu (1) letakkan gagasan utama di tengah halaman kertas, (2) gunakan garis atau cabang yang berbeda untuk memudahkan menunjukkan hubungan antara ide atau gagasan utama dengan pendukung, (3) pilih warna yang berbeda untuk memberi simbol, dan (4) biarkan ada kertas kosong untuk memudahkan pembelajar menggambar ketika ada ide atau gagasan baru.

1.6.2 Berpikir Kritis

Berpikir tidak akan pernah lepas dari aktivitas yang dilakukan oleh manusia, karena berpikirlah yang dapat membedakan antara manusia dengan makhluk lainnya. Berpikir pada umumnya yaitu sebagai proses mental yang menghasilkan pengetahuan. Berpikir kritis adalah kegiatan berpikir dengan tujuan membuat sebuah keputusan dengan masuk akal. Indikator berpikir kritis yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberi penjelasan lanjut, dan mengatur strategi dan taktik.

1.6.3 Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling keterkaitan. Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar timbul karena adanya faktor internal maupun faktor eksternal namun motivasi belajar hanya dapat tumbuh di dalam diri sesuai dengan keinginannya sendiri. Hakikatnya yaitu terdapat dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku dengan adanya dukungan dari beberapa indikator atau unsur. Indikator motivasi belajar yaitu memiliki hasrat untuk keinginan belajar, memiliki dorongan untuk belajar, memiliki harapan untuk masa depan, adanya penghargaan, adanya hal yang menarik dan lingkungan yang kondusif.

1.6.4 Media Pohon Ajaib

Media pembelajaran pohon ajaib merupakan media pembelajaran yang tergolong ke dalam media visual yang digunakan sebagai pengantar dalam penyampaian materi. Pohon Ajaib sering di sebut dengan pohon ajaib karena bentuknya seperti pohon asli namun pohonnya dalam keadaan ukuran kecil. Sebelumnya daun-daun yang berada di pohon ajaib dibersihkan terlebih dahulu, kemudian batang-batangnya diisi oleh siswa berupa materi-materi singkat yang dituangkan di dalam kertas yang berbentuk daun. Media pohon ajaib merupakan media yang pengembangannya dari Model *Mind Mapping*. Media visual yang berupa pohon ajaib akan membuat siswa semakin mudah memahami materi, meningkatkan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dan siswa akan merasa jauh lebih bahagia.

1.6.5 Tema 6 Cita-citaku

Penelitian ini difokuskan pada Tema 6 Cita-citaku dengan muatan Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, dan muatan Ilmu Pengetahuan Alam dengan Kompetensi

Dasar (KD) yaitu 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

